

Tema 2 Historia del Dibujo

¿Qué es el dibujo? Introducción

El **dibujo** es una forma de **expresión visual** que el ser humano utiliza desde la prehistoria para representar **ideas, emociones y conocimientos**.

Se considera la **base de todas las artes plásticas**, pues a partir del trazo se construyen pinturas, esculturas, diseños y proyectos arquitectónicos.

Dibujar no significa solo copiar la realidad, sino también interpretarla y comunicarla de un modo personal.

El dibujo **combina la observación con la imaginación**, y puede ser tanto un medio **artístico** como una herramienta **técnica**. Por ejemplo, sirve para explicar cómo será un edificio, un objeto o un personaje antes de que existan.

En la actualidad, el dibujo está presente en muchos ámbitos de nuestra vida cotidiana.

- En el **arte**, es fundamental para pintores, escultores e ilustradores.
- En el **diseño gráfico**, se utiliza para logotipos, carteles y páginas web.
- En la **arquitectura e ingeniería**, el dibujo técnico ayuda a crear planos y proyectos constructivos.
- En el **cine y la animación**, se usan dibujos para guiones gráficos (storyboards) y personajes.
- En el **mundo del cómic y la ilustración editorial**, el dibujo comunica historias y acompaña textos.
- En la **moda**, es la base para diseñar prendas y colecciones.
- En los **videojuegos**, los dibujantes y concept artists crean escenarios y personajes digitales.

Además, gracias a las nuevas tecnologías, el dibujo digital abre más oportunidades laborales.

En definitiva, el dibujo es una herramienta creativa y profesional con múltiples salidas en la sociedad actual.

1. Prehistoria y Antigüedad

El dibujo tiene sus raíces en las primeras manifestaciones artísticas del ser humano.

- **Pinturas rupestres de Altamira (España) y Lascaux (Francia)**: representaciones de animales y escenas de caza con un sentido ritual y mágico.
- **Arte esquemático neolítico** (arte levantino ibérico): figuras humanas y animales simplificados, vinculados a la vida cotidiana y a prácticas ceremoniales.

- **Jeroglíficos egipcios:** escenas de la vida diaria y representaciones simbólicas con un estilo rígido y normado.
- **Cerámica griega:** dibujos de figuras negras y rojas en vasijas, que narraban mitos y acontecimientos.
- **Mosaicos romanos:** composiciones narrativas y decorativas, como alegorías y escenas mitológicas.

2. Edad Media

El dibujo se utilizó principalmente con fines religiosos y educativos.

- **Miniaturas en manuscritos iluminados**, como el *Libro de Kells*.
- **Bocetos arquitectónicos góticos**, que servían de guía para la construcción de catedrales.
- **Ilustraciones medievales**, cargadas de simbolismo religioso.

3. Renacimiento

El dibujo se convirtió en la base de todas las artes, vinculado al estudio científico y a la observación de la naturaleza.

- **Bocetos anatómicos de Leonardo da Vinci**, donde exploraba la proporción y el movimiento humano.
- **Dibujos arquitectónicos de Brunelleschi**, pionero en el uso de la perspectiva.
- **Grabados de Durero**, que difundieron ideas y técnicas por toda Europa.

4. Barroco e Ilustración

El dibujo adquirió un carácter académico y científico.

- **Bocetos de Bernini y Rubens**, cargados de dinamismo y dramatismo.
- **Dibujo académico** enseñado en academias de arte, con normas estrictas de proporción.
- **Ilustraciones científicas de Linneo y otros naturalistas**, que buscaban precisión y objetividad.

5. Siglo XIX

La revolución industrial y los cambios sociales transformaron el papel del dibujo.

- **Bocetos de Goya** (como los *Caprichos*), cargados de crítica social.
- **Croquis arquitectónicos del modernismo** (Gaudí, Domènech i Montaner).
- **Ilustración editorial y satírica**, que acompañaba periódicos y revistas.

- **Cómic primitivo**, como las viñetas de Rodolphe Töpffer, precursor del cómic moderno.

6. Siglo XX

El dibujo se abrió a la experimentación y a nuevas formas de comunicación visual.

- **Bocetos cubistas de Picasso**, que rompieron con la perspectiva tradicional.
- **Dibujos surrealistas de Dalí**, cargados de simbolismo onírico.
- **Caricaturas políticas y sociales**, cada vez más influyentes en prensa.
- **Storyboards de animación**, como los de Walt Disney, esenciales en el cine.
- **Cómic europeo y americano**, con autores como Hergé (*Tintín*) y los superhéroes de Marvel y DC.

7. Siglo XXI

El dibujo combina técnicas tradicionales y digitales, con gran diversidad de aplicaciones.

- **Bocetos arquitectónicos digitales**, como los de Zaha Hadid.
- **Arte conceptual** para cine, videojuegos y diseño industrial.
- **Ilustración digital y cómic en webtoons**, con amplia difusión global.
- **Dibujo urbano y sketching contemporáneo**, que documenta la vida moderna.

Conclusión

El dibujo ha acompañado al ser humano desde sus orígenes, adaptándose a nuevas técnicas y funciones: mágicas, religiosas, científicas, expresivas y tecnológicas.